

PENGARUH PEMBELAJARAN TEKNIK KLARIFIKASI NILAI (TKN) MELALUI BERMAIN PERAN TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN HASIL BELAJAR PKn

I Wayan Eka Wiweka¹, Wayan Lasmawan², A.A.I.N Marhaeni³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: eka.wiweka, wayan.lasmawan, agung.marhaeni@pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa kelas V di SD Gugus VI Kecamatan Buleleng. Populasi penelitian berjumlah 202 siswa dan sampel berjumlah 72 siswa. Penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *the posttest only control group*. Data sikap sosial dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan data hasil belajar PKn dikumpulkan dengan tes hasil belajar bentuk pilihan ganda. Data dianalisis dengan menggunakan MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*) berbantuan *SPSS 17.00 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, sikap sosial siswa yang mengikuti pembelajaran dengan TKN melalui bermain peran secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($F=5,064$; $p<0,05$). *Kedua*, hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran TKN melalui bermain peran secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($F=26,534$; $p<0,05$). *Ketiga*, secara simultan sikap sosial dan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran TKN melalui bermain peran secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($F=15,586$; $p<0,05$).

Kata kunci: bermain peran, hasil belajar PKn, sikap sosial, teknik klarifikasi nilai (TKN)

Abstract

This research aimed at investigating the effect of value clarification techniques (VCT) learning through role play toward social attitudes and civics learning outcome at fifth grade students of primary school in cluster VI Buleleng regency. The number of population in this research was 202 students and the number of the sample was 72 students. This research was a quasi experiment using the posttest only control group design. The data of social attitudes were collected using a questionnaire and the data of civics learning outcome were collected by multiple-choice test type learning outcome. The data were analyzed by using MANOVA used *SPSS 17.00 for windows*. Research results showed that: *First*, the social attitudes of students who were taught by using VCT learning through role play was significantly better than students who were taught by using conventional learning ($F=5,064$; $p<0,05$). *Second*, civics learning outcome of students who were taught by using VCT learning through role play was significantly better than students who were taught by using conventional learning ($F=26,534$, $p<0,05$). *Third*, simultaneously social attitudes and civics learning outcome between students who were taught by using VCT learning through role play was significantly better than students who were taught by using conventional learning ($F=15,586$; $p<0,05$).

Keywords: civics learning outcome, role play, social attitudes, value clarification techniques (VCT)

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang membentuk peserta didik memiliki pengetahuan, pemahaman nilai karakter, sikap moral, dan keterampilan kewarganegaraan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang diterbitkan Depdiknas (2006: 2) ditegaskan bahwa: "Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945".

Tujuan pembelajaran PKn tidak semata-mata dimaksudkan untuk menyiapkan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, namun yang lebih penting adalah bahwa pembelajaran PKn di sekolah harus diarahkan pada pembentukan peserta didik untuk memiliki jiwa, semangat, nilai, moral etika, dan nasionalisme yang tinggi. Menurut Lasmawan, (2005), pembelajaran PKn harus mampu membentuk dan melatih keterampilan peserta didik untuk mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mampu mengambil keputusan yang tepat dan sesuai dengan tatanan nilai dan tuntutan situasi sosial di masyarakat. Jadi, pembelajaran PKn bukan saja tertuju pada kemampuan peserta didik dimensi pengetahuan (*knowledge*) tetapi juga mengembangkan sikap (*afektif*) dan keterampilan (*skills*) kewarganegaraan.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah belum menampilkan hasil yang memuaskan baik ditinjau dari proses pembelajarannya maupun hasil belajar. Berdasarkan observasi, wawancara dan studi dokumen di SD gugus VI Kecamatan Buleleng masalah utama pembelajaran PKn yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru, kurang keaktifan belajar dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran, guru kurang bisa menanamkan nilai-nilai luhur kepada

siswa serta pembelajaran metode ceramah yang membuat siswa bosan sehingga dapat menurunkan hasil belajar PKn. Hal ini sependapat dikemukakan Lasmawan, (2006: 3) bahwa masalah utama dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) ialah penggunaan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran secara tepat, yang memenuhi muatan tatanan nilai, agar dapat diinternalisasikan pada diri siswa serta mengimplementasikan hakekat pendidikan nilai dalam kehidupan sehari-hari belum memenuhi harapan seperti yang diinginkan. Berdasarkan hal tersebut, perlunya dilakukan upaya perancangan pembelajaran menggunakan metode, strategi maupun teknik pembelajaran yang dapat menanam nilai dan moral pada pelajaran PKn. Salah satu solusinya dengan pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran.

Jarolimek (1974) pertama kali mengembangkan pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) bertujuan menjernihkan nilai-nilai yang keliru di masyarakat menjadi nilai-nilai karakter dengan membangun kesadaran pada sistem nilai kebaikan pada diri siswa (internalisasi) melalui kebebasan memilih, menghargai dan berbuat yang baik. Teknik klarifikasi nilai (TKN) adalah teknik pembelajaran untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa (Sanjaya, 2008: 283). Pembelajaran ini efektif sesuai hasil penelitian Sriwindari (2013) mengemukakan bahwa sikap sosial dan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) berbasis multikultur lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Peneliti mengembangkan pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) disesuaikan tingkat perkembangan anak usia SD yang masih dalam kategori operasional konkret memahami pelajaran dengan hal-hal nyata (Suarni dan Gading, 2007). Salah satunya siswa diajak merasakan situasi nyata dengan bermain peran. Implementasi teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran

dapat membangkitkan siswa untuk belajar aktif, karena siswa diberikan kebebasan memilih nilai, menganalisis nilai sekaligus bermain peran, pembelajaran ini menuntut kerjasama dan kekompakan antar siswa dalam memerankan dan menggambarkan suatu peristiwa yang tercipta dari kemampuan dalam menghayati dan menjiwai peran yang dilakoni oleh tiap anggota dalam kelompoknya.

Langkah-langkah pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran yaitu mengidentifikasi dilema moral, menyajikan dilema moral melalui bermain peran, kebebasan memilih nilai, menganalisis tindakan, pembagian peran, pelaksanaan bermain peran, diskusi kelas, refleksi dan evaluasi. Pembelajaran ini berorientasi pada pemecahan masalah dengan klarifikasi nilai, dan pemberian pengalaman langsung berupa bermain peran sehingga siswa dapat membangun pengetahuan kognitif diri sendiri maupun sikap sosial yang baik antar siswa di kelas. Ahmadi (1999) mengemukakan nilai-nilai sosial yang dijadikan dasar seseorang dalam berinteraksi sosial adalah: (1) toleransi, (2) kepedulian, (3) komunikatif, dan (4) kerjasama. Namun pada kenyataan yang ada pembelajaran PKn di kelas masih bertentangan dengan dimensi sikap sosial yaitu beberapa siswa sering memilih-milih teman berdasarkan status ekonomi dan jenis kelamin dalam berteman, siswa sering kurang bisa bekerja sama dalam diskusi kelompok, dan kurangnya kepedulian siswa membantu kesulitan yang dihadapi teman. Untuk itu, perlu dibangun dan dilatih sikap sosial sedini mungkin kepada anak didik dengan implementasi TKN melalui bermain peran khususnya pada pelajaran PKn.

Berdasarkan uraian di atas, perlunya diadakan penelitian tentang implementasi pembelajaran TKN melalui bermain peran. Penelitian ini bertujuan: (1) untuk mengetahui perbedaan sikap sosial antara siswa yang mengikuti pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng; (2) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN)

melalui bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng; (3) untuk mengetahui secara simultan perbedaan sikap sosial dan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2010:109), penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Hal ini ditegaskan lagi oleh pendapat Dantes (2012:85) yang menyatakan bahwa penelitian eksperimen pada umumnya menuntut kontrol yang ketat pada pengaruh variabel lain di luar variabel perlakuan (*treatment*). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*), yaitu suatu penelitian yang masih memungkinkan variabel-variabel selain variabel bebas ikut berpengaruh terhadap variabel terikat dan hal ini juga terlihat dari kelas eksperimen yang dirandomisasi untuk menentukan sampel guna ditempatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Desain penelitian yang digunakan adalah *The Post-Tes Only Control Group*. Pemilihan desain ini karena yang dicari hanya perbedaan sikap sosial dan hasil belajar PKn antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kedua kelompok tersebut. Jadi dengan demikian tidak mempergunakan skor *pre-test* hanya menggunakan skor *post-test*. Pengelompokan dilakukan secara random, tanpa diadakan *pre-test* (Dantes, 2012:96). Rancangan penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 1. Rancangan eksperimen

Group	Treatment	Post Test
E	X	O ₁
		O ₂
K	-	O ₁
		O ₂

Keterangan:

- E : Kelompok Eksperimen
- K : Kelompok Kontrol
- X : Pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai (TKN) melalui Bermain Peran
- : Pembelajaran Konvensional
- O₁ : *Post-test* Sikap Sosial
- O₂ : *Post-test* Hasil Belajar PKn Kelas V SD

Rancangan ini memberikan gambaran bahwa sampel penelitian diperoleh dari hasil randomisasi serta perlakuan yang diberikan melalui dua pembelajaran, yaitu teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran terhadap kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelompok kontrol. Desain rancangan eksperimen pada penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Populasi penelitian adalah siswa SD kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng yang terdiri atas enam sekolah, yaitu: SDN 1 Kampung Baru, SDN 2 Kampung Baru, SDN 3 Kampung Baru, SDN 4 Kampung Baru, SDN 5 Kampung Baru dan SDN 7 Kampung Baru. Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik *group random sampling*. Teknik *group random sampling* merupakan suatu cara pengambilan sampel secara acak, dimana sampel diambil berdasarkan kelas bukan individu (Arikunto, 2006: 142). Kemudian dipilih secara acak satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berkenaan dengan teknik *group random sampling* yang telah dikemukakan, sebelum pengambilan dua kelas secara acak, terlebih dahulu dilakukan uji kesetaraan. Data rerata hasil tes kesetaraan kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dilakukan analisis dengan uji beda rerata antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dianalisis dengan uji-*t separated varian*. Uji-*t* antar kelas dalam populasi bertujuan untuk mengetahui ada

tidaknya perbedaan skor rerata hasil belajar PKn antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol (Koyan, 2007:24).

Uji kesetaraan yang dilakukan uji-t bantuan *Microsoft Office Excell 2007* dengan signifikansi 5%. Dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H₀ diterima adalah tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata tes sumatif PKn antara sekolah yang satu dengan sekolah yang lain sehingga kelompok setara. Berdasarkan data hasil uji kesetaraan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kelas V di SDN 1 Kampung Baru, SDN 2 Kampung Baru, SDN 3 Kampung Baru, dan SDN 7 Kampung Baru memiliki kemampuan yang setara, karena $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Setelah ditemukan kelas yang setara maka selanjutnya dilakukan pengundian (*random*) untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol. Didapatkan bahwa siswa kelas V SDN 2 Kampung Baru berjumlah 36 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SDN 7 Kampung Baru berjumlah 36 orang sebagai kelas eksperimen. Secara keseluruhan jumlah sampel pada penelitian ini adalah 72 orang.

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas adalah pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dan variabel terikat adalah sikap sosial dan hasil belajar PKn. Data sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng diperoleh melalui kuesioner sikap sosial dan tes hasil belajar PKn berupa tes pilihan ganda.

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan *expert judgment* oleh dua orang pakar guna mendapatkan kualitas tes yang baik. Selanjutnya instrumen tersebut diuji validitas isi ditentukan rumus Gregory (2000). Instrumen sikap sosial dan hasil belajar PKn pada validitas isi mendapatkan koefisien 1 berada kategori sangat tinggi.

Instrumen yang telah dinilai oleh dua orang pakar selanjutnya diujicobakan secara empirik. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh 40 butir pernyataan sikap sosial yang valid dan hasil uji reliabilitas sebesar 0,91 berada pada kategori sangat tinggi. Untuk hasil belajar PKn, berdasarkan hasil perhitungan diperoleh 40 soal yang valid dengan

reliabilitas sebesar 0,78 berada pada kategori tinggi, indeks daya beda sebesar 0,42 berada pada kategori baik dan tingkat kesukaran tes sebesar 0,66 berada pada kategori sedang.

Data yang sudah dikumpulkan ditabulasi rerata dan simpangan baku menyangkut data sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*). Penelitian ini menyelidiki pengaruh satu variabel bebas terhadap dua variabel terikat. Data hasil penelitian dianalisa secara bertahap. Tahapan-tahapan tersebut adalah deskripsi data, uji persyaratan analisis, dan uji hipotesis.

Pendeskripsian data sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa berdasarkan tendensi data, meliputi mean, median, modus, standar deviasi, varians, rentangan skor maksimum, dan skor minimum. Uji persyaratan analisis yang dilakukan adalah uji normalitas data, uji homogenitas varians, dan uji korelasi antar variabel terikat. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan program SPSS-17.00 for windows pada signifikansi 0,05.

Uji normalitas dilakukan untuk meyakinkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama, sedangkan uji korelasi antar variabel terikat dilakukan untuk mengetahui korelasi antar variabel terikat tersebut tinggi atau rendah.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah a) terdapat perbedaan sikap sosial siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng antara kelompok siswa yang dibelajarkan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan kelompok siswa yang dibelajarkan pembelajaran konvensional, b) terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng antara kelompok siswa yang dibelajarkan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan kelompok siswa yang dibelajarkan pembelajaran konvensional dan c) secara simultan, terdapat perbedaan sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng antara kelompok siswa yang dibelajarkan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan kelompok siswa yang dibelajarkan pembelajaran konvensional.

Pengujian hipotesis 1 dan 2 dalam penelitian ini menggunakan MANOVA melalui statistik varians (F antar). Sedangkan Pengujian hipotesis 3 dilakukan dengan uji F melalui MANOVA. Untuk menganalisis data digunakan SPSS-17.00 for windows pada signifikansi 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan gambaran mengenai karakteristik distribusi skor dari masing-masing variabel disajikan skor tertinggi, terendah, rerata, standar deviasi, varians, median, modus, histogram dan kategorisasi masing-masing variabel. Rekapitulasi hasil perhitungan skor sikap sosial dan hasil belajar PKn terlihat pada tabel 1. sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Sikap Sosial dan Hasil Belajar PKn

Data	A1Y1	A1Y2	A2Y1	A2Y2
Statistik				
Total	5938	2993	5872	2874
Rata-rata	164,94	83,14	163,11	79,83
Median	164,5	83,5	163,5	79,5
Modus	170	81	160	75
Std. Deviasi	9,50	7,74	9,41	6,48
Varians	90,34	59,95	88,50	42,03
Max	184	100	183	94
Min	143	65	142	65
Rentangan	41	35	41	29

Keterangan:

- A_1Y_1 : Sikap sosial siswa yang dibelajarkan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran
 A_1Y_2 : Hasil belajar PKn yang dibelajarkan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran
 A_2Y_1 : Sikap sosial siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional
 A_2Y_2 : Hasil belajar PKn yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional

Hasil uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa, uji normalitas sebaran data masing-masing variabel dengan perhitungan program *SPSS 17.00 for windows*. Hasil pengujian normalitas sebaran data dengan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan data statistik sikap sosial dengan pembelajaran TKN melalui bermain peran adalah 0,075 dengan signifikasi 0,200 lebih besar dari 0,05 dikatakan berdistribusi normal; data statistik hasil belajar PKn dengan pembelajaran TKN melalui bermain peran adalah 0,093 dengan signifikasi 0,200 lebih besar dari 0,05 dikatakan berdistribusi normal; data statistik sikap sosial dengan pembelajaran konvensional adalah 0,065 dengan signifikasi 0,200 lebih besar dari 0,05 dikatakan berdistribusi normal; dan data statistik hasil belajar PKn dengan pembelajaran TKN melalui bermain peran adalah 0,093 dengan signifikasi 0,200 lebih besar dari 0,05 dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan data di atas, statistik *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan angka signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga semua sebaran data berdistribusi normal.

Uji homogenitas varian-kovarians sebaran data sikap sosial dan hasil belajar menggunakan *SPSS-17.00 for windows* melalui uji *Box's M* untuk menguji homogenitas secara bersama-sama dan uji *Levene's* untuk menguji homogenitas secara terpisah. Hasil uji *Box's M* bahwa sebesar 1,617 dengan signifikasi 0,667 lebih besar daripada taraf signifikan (α) 0,05 sehingga dikatakan homogen. Hasil uji *Levene's* pada data sikap sosial menunjukkan $F = 0,016$ dengan signifikasi 0,901 lebih besar daripada 0,05 sehingga skor sikap sosial antara kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama atau homogen serta data hasil belajar menunjukkan $F = 0,802$ dengan signifikasi 0,374 lebih besar daripada 0,05 sehingga

skor sikap sosial antara kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama atau homogen. Jadi, Hasil analisis homogenitas menunjukkan bahwa angka signifikansi lebih besar dari 0,05 maka sebaran data homogen.

Ditinjau dari hasil uji korelasi antar variabel terikat menunjukkan bahwa data sikap sosial dan hasil belajar PKn menggunakan korelasi uji *product moment* dengan bantuan *SPSS-17.00 for windows* pada taraf signifikansi 5%. Korelasi sikap sosial dan hasil belajar PKn pada kelas eksperimen adalah korelasi Pearson 0,048 dengan signifikansi 0,780 lebih besar dari 0,05 sehingga hubungan keduanya tidak berkorelasi. Sedangkan korelasi sikap sosial dan hasil belajar PKn pada kelas eksperimen adalah korelasi Pearson 0,195 dengan signifikansi 0,255 > 0,05 sehingga hubungan keduanya tidak berkorelasi. Berdasarkan data di atas, korelasi sikap sosial dengan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan signifikasi lebih besar dari 0,05 maka sikap sosial dan hasil belajar PKn tidak berkorelasi.

Dari hasil pengolahan data dengan MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*) bantuan program *SPSS 17.00 for windows* dapat dideskripsikan hal-hal sebagai berikut: Hasil uji *hipotesis pertama* uji analisis *Manova* dengan menganalisis hasil *Tests of Between-Subjects Effects* diperoleh nilai $F=5,064$ dan $Sig.=0,028$ lebih kecil 0,05, ini menunjukkan terdapat perbedaan sikap sosial antara siswa yang mengikuti pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap sosial siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran lebih baik dibandingkan dengan sikap sosial siswa

yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata sikap sosial siswa yang mengikuti teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran adalah 164,94 lebih tinggi daripada sikap sosial siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan rata-rata 163,11.

Berdasarkan data hasil analisis tersebut, secara teoritis dapat dikatakan bahwa penggunaan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran lebih baik dan efektif untuk meningkatkan sikap sosial siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini memberikan pengalaman yang bermakna dengan bermain peran, memberikan kebebasan siswa memilih tindakan serta menganalisis tindakan melalui berdiskusi sehingga timbulnya mengontruksi pengetahuan dalam diri, saling memahami perbedaan pendapat, memutuskan keputusan yang terbaik serta menumbuhkan rasa sosial dan kebersamaan yang tinggi. Melalui pembelajaran TKN melalui bermain peran dapat timbulnya nilai-nilai sosial siswa yaitu toleransi, kepedulian, komunikatif dan kerjasama.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sucintia (2013) yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai (TKN) Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Sikap Sosial Dalam Pembelajaran Pkn Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Negara". Penelitian yang dilakukan oleh Sucintia (2013) menunjukkan bahwa pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) berpengaruh signifikan pada sikap sosial dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) daripada pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang sejalan dengan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sikap sosial siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran, dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran cenderung memiliki sikap sosial yang lebih

baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil uji *hipotesis kedua* uji analisis *Manova* dengan menganalisis hasil *Tests of Between-Subjects Effects* diperoleh nilai $F=5,064$ dan $Sig.=0,000$ lebih kecil 0,05, ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar PKn siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar PKn siswa yang mengikuti teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran adalah 83,14 lebih tinggi daripada hasil belajar PKn siswa yang mengikuti model konvensional dengan rata-rata 79,83. Dalam perbandingan antara teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan pengaruh konvensional, terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar PKn siswa.

Melihat data hasil penelitian tersebut, secara teoritis dapat dikatakan bahwa hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran lebih baik dan efektif. Pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dalam mata pelajaran PKn lebih lama diingat dan dipahami karena siswa mengalami sendiri dengan bermain peran, memecahkan permasalahan secara berkelompok serta klarifikasi nilai yang dilakukan daripada menghafal dari buku dan penjelasan guru. Proses pembelajaran akan lebih bermakna bila siswa yang mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan mengalami langsung dari apa yang dipelajarinya. Pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dalam prosesnya siswa melakukan diskusi kelompoknya serta bermain peran sesuai dengan tindakan yang diambil sehingga pengetahuan, minat dan pengalaman yang dimiliki siswa semakin baik terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Dengan sistem pembelajaran berpusat pada siswa akan lebih mengalami dan lebih merasakan langsung pembelajaran sehingga siswa dapat membangun pengetahuan dalam diri sendiri (konstruktivis). Dengan demikian pengetahuan yang diperoleh dari belajar dan konstruktivis akan lebih lama dalam pikiran dan ingatan siswa.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rachmad, (2014) yang berjudul "Pengaruh Implementasi Teknik Klarifikasi Nilai Ditinjau dari Sikap Sosial Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Amlapura". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dimana hasil belajar PKn siswa yang diajarkan dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang sejalan dengan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran, dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran hasil belajar PKn lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil uji *hipotesis ketiga* hasil analisis MANOVA yang menunjukkan bahwa harga $F = 15,586$ hitung untuk *Pillai Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* dari implementasi teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan signifikansi 0,00 lebih kecil dari 0,05. Artinya semua nilai *Pillai Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* signifikan. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan sikap sosial dan hasil belajar PKn secara simultan antara siswa yang mengikuti pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran

dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran lebih baik dibandingkan dengan sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng. Dengan demikian, terdapat pengaruh penerapan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn secara simultan pada siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sriwindari (2013) yang berjudul "Pengaruh Implementasi Pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai (TKN) Berbasis Multikultur Terhadap Sikap Sosial dan Prestasi Belajar PKn". Penelitian yang dilakukan oleh Sriwindari (2013) menunjukkan bahwa pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) berpengaruh signifikan pada sikap sosial dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) daripada pembelajaran konvensional.

Berdasarkan data hasil analisis tersebut, secara teoritis dapat dikatakan bahwa penggunaan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran lebih baik dan efektif untuk meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terwujud karena teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran menekankan pentingnya interaksi sosial antar siswa terjadinya kerjasama untuk memecahkan masalah dan komunikasi dalam bermain peran sehingga timbulnya pembelajaran PKn yang menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran teknik klarifikasi nilai (TKN) diawali dengan pemberian dilema moral lalu siswa diberikan kebebasan untuk memilih tindakan, menganalisis tindakan serta melakoni tindakan yang diambil dengan bermain peran. Sehingga, implementasi TKN melalui bermain peran dapat membangkitkan siswa untuk belajar aktif, karena siswa diberikan kebebasan menganalisis nilai sekaligus bermain peran ini menuntut kerjasama dan kekompakan

antar siswa dalam memerankan dan menggambarkan suatu peristiwa yang tercipta dari kemampuan dalam menghayati dan menjiwai peran yang dilakoni oleh tiap anggota dalam kelompoknya. Melalui pembelajaran TKN melalui bermain peran dapat timbulnya daya ingat terhadap mata pelajaran PKn serta sikap sosial siswa yaitu toleransi, kepedulian, komunikatif dan kerjasama.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Pertama, terdapat perbedaan sikap sosial antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($F=5,064$; $p<0,05$). Uji lanjut terhadap hipotesis pertama menunjukkan sikap sosial yang mengikuti teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran secara signifikan lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Kedua, terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F= 26,534$; $p<0,05$). Uji lanjut hipotesis kedua menunjukkan hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran secara signifikan lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Ketiga, secara simultan terdapat perbedaan sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($F=15,586$; $p<0,05$). Uji lanjut terhadap hipotesis ketiga menunjukkan secara simultan sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran secara signifikan lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh implementasi teknik klarifikasi nilai (TKN) melalui bermain peran terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus VI Kecamatan Buleleng.

Saran yang diajukan peneliti demi perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran PKn yaitu: bagi guru, agar menerapkan strategi dengan tepat sesuai langkah-langkah TKN melalui bermain peran dalam pembelajaran agar peserta didik dapat memiliki interaksi sosial yang baik, aktif belajar di kelas, termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn; bagi peneliti lain yang ingin melaksanakan penelitian yang sejenis diharapkan lebih dapat mengembangkannya penelitian ini dengan melibatkan sampel yang lebih luas serta mengadakan penelitian lanjut dengan melibatkan variabel-variabel lain, misalnya sikap multikultural, kemampuan berpikir kritis, minat, kecerdasan interpersonal dan lain sebagainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- , 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Gregory, R.J. 2000. *Psychological Testing. History, Principles and Application*.

- United States of America: Allyn & Bacon, Inc.
- Jarolimex. 1974. *Model Value Clarification Techniques (VCT)*. New York: Mac Millan.
- Koyan, W. 2007. *Statistik Terapan (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Singaraja: Unit Penerbit Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lasmawan, W. 2005. *Pengembangan Buku Ajar PPKN Sekolah Dasar Yang Berwawasan VCT (Value Clarification Technique) (Studi Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi dan Klarifikasi Nilai Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Singaraja Kabupaten Buleleng – Bali)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- , 2006. *Paradigma Baru Pengorganisasian Materi dan Model Pembelajaran Inovatif PKn Berbasis Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Sebuah Tawaran Konsep dan Aplikasi)*. Makalah. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rachmad. 2014. "Pengaruh Implementasi Teknik Klarifikasi Nilai Ditinjau dari Sikap Sosial Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Amlapura". *e-Journal Jurusan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4 Tahun 2014.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sriwindari. 2013. "Pengaruh Implementasi Pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai (TKN) Berbasis Multikultur Terhadap Sikap Sosial Dan Prestasi Belajar PKn". *e-Journal Jurusan Administrasi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4 Tahun 2013.
- Suarni dan Gading. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Singaraja: FIP Undiksha.
- Sucintia. 2013. "Pengaruh Pembelajaran Teknik Klarifikasi Nilai (TKN) Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Sikap Sosial Dalam Pembelajaran Pkn Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Negara". *e-Journal Jurusan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 3 Tahun 2013.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.